任天堂ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

SHI-P5

ガチャポン戦士5

BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY

バトル オブ ユニバーサルセンチュリー

©創通エージェンシー・サンライズ
©YUTAKA 1992 MADE IN JAPAN

yutaka

バンダイファミコンクラブ

ゲームについてのご質問は、

03-5828-3333

［受付時間/ 月～金曜日(除く祝日)10～16時］にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●受付時間外の電話はおさけください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

ご注意

●ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらしたりして汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

●ファミリーコンピューターにプロジェクションテレビを接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため接続しないでください。

プロジェクションテレビ／スクリーン投影方式のテレビ。

CONTENTS

ゲームの特長 …… 2
ゲームの準備 …… 3
コントローラーの基本操作 …… 6
マップ構造 …… 7
ゲームの進め方 …… 9
　ターン1　0077　1月 …… 9
　ターン2　0077　2月 …… 15
　ターン3　0077　3月 …… 18
ルールの選択 …… 20
戦闘開始 …… 23
戦闘画面 …… 31
ゲームクリア …… 34
登場ユニットの紹介 …… 35

※任天堂ファミコン本体に付属のコントローラー以外は、ご使用になれません。

ゲームの特長

ガチャポン戦士シリーズ第5弾、ゲーム内容を一新して登場！新たなる戦いの神話が始まる！

■フィールドはグローバルなマップ構成！
地球圏の覇権をめぐって、21の都市で繰り広げられる壮絶なバトル！

■プレーヤーは艦隊を指揮する総司令官！
最大4つの艦隊を駆使しながら、勢力を広げろ！

■パイロットシステムをグレードアップ！
有名パイロットを有効に使って、戦略を高めよ！

■スケールアップされた大艦隊バトル！
試作MSバトル、旗艦バトル、戦艦バトル、量産MSバトル、戦闘は総合力で勝負だ！

■フリーシナリオの採用により、ゲームの組み合わせは、何と20,000通り以上！”

■最大4人プレーの実現！
最大4人まで対戦プレーが可能です。

ゲームの準備

ファミコン本体に「ガチャポン戦士5 バトルオブユニバーサルセンチュリー」のROMカセットをセットし、電源を入れると、SDガンダムのトレードマークに続きタイトル画面があらわれます。

■ゲームモードの選択（タイトル画面）

「スタート」「コンティニュー」「オプション」いずれかのゲームモードを選びます。✚キーの上下でカーソルを動かし、Aボタン（またはスタートボタン）で決定します。

「スタート」：
新しいゲームを始めるときに選択します。

「コンティニュー」：
セーブしたゲームの続きを行うときに選択します。詳しくはP.27をご覧ください。

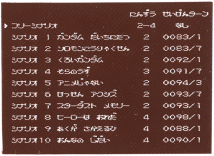
「オプション」：
オートバトルのアニメーションの「みる」「みない」などを選択できます。

シナリオ選択

ゲームは設定を自由に変えられるフリーシナリオと、規定ターン内で占領都市の奪い合いをするシナリオモードの2種類が用意されています。

フリーシナリオ

初期配置等、ルールの設定を自由に変えられます。制限ターンはありません。



シナリオ1「ガンダム大地に立つ」：

ジオン公国、地球連邦間に地球圏の覇権をめぐる戦争が勃発。

シナリオ2「ソロモン攻略戦」：

ジオン公国と地球連邦の覇権戦争も激化、ついに決戦の時をむかえる。

シナリオ3「黒いガンダム」：

地球圏はエゥーゴ、ティターンズの2つの勢力で争われていた。

シナリオ4「宇宙の渦」：

エゥーゴ、ティターンズに加えジオンの残党ネオジオンが参戦、三巴の戦いだ！

シナリオ5「アニメじゃない」：
ネオジオンが地球圏制圧に乗り出す。迎え撃つのはヒーロー軍！

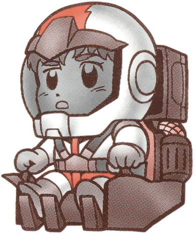
シナリオ6「決戦！アクシズ」：
ネオジオンとヒーロー軍の戦いもいよいよ大詰め、若き戦士が出撃だ！

シナリオ7「スターダストメモリー」：
強襲揚陸艦アルビオン、ヒーロー軍、2つの勢力が地球圏平定に！

シナリオ8「ヒーローはおれだ！」：
連邦、アルビオン、ヒーロー軍、エゥーゴ、真のヒーローはどこにいる？

シナリオ9「悪が栄える日」：
地球圏の征服を企み、悪の軍団がつぎつぎに名のりを上げた！

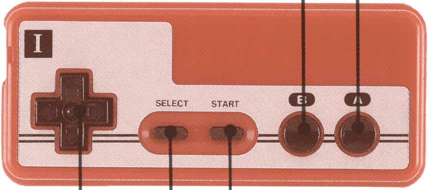
シナリオ10「女の時代」：
各軍団の女性たちが、自分中心に侵攻を開始した、宇宙最強のアマゾネスは？



コントローラーの基本操作

Aボタン／決定、ルールの選択

Bボタン／キャンセル、ルールの選択



SELECTボタン
表示切り替え

STARTボタン
選択画面決定

✚キー
カーソル移動、コマンド選択、
きかん・MSの選択、マップ上の移動

■2～4人プレーでの使用コントローラー

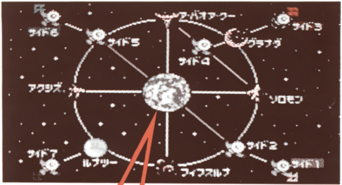
基本的には、すべてのプレーヤーがコントローラーIを交代で使用します。ただし、プレーヤーどうしの直接戦闘となった時、攻撃側のプレーヤーはコントローラーIを、防御側のプレーヤーはコントローラーIIを使用します。

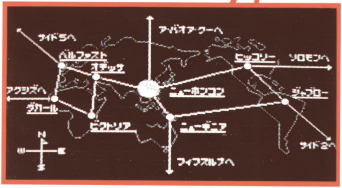
マップ構造

■地球圏マップ構造

「ガチャポン戦士5」は地球圏（地球と月の軌道周辺の宇宙）の覇権を争うエリア制シミュレーションゲームです。マップの構造は宇宙マップと地球マップのふたつに分かれ、地球マップは宇宙マップの中心にある地球の拡大図です。このふたつのマップ上に点在する各都市（宇宙13都市、地球8都市、計21都市）を最大4つの勢力で占領し合い、覇権を争います。

うちゅう

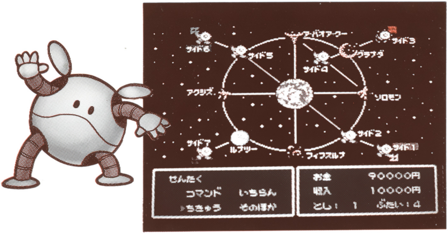




ちきゅう

■マップ上の移動

マップ上のカーソルの移動は✚キーを使用し、フェイズ画面でのみ可能です。宇宙マップから地球マップへ、またその逆への切り換えは、Aボタンを押してあらわれる選択画面の“ちきゅう”“うちゅう”コマンドで行います。



■初期配置

初期配置は選んだチームカラーによって決められています。

緑………サイド6（左上）　赤………サイド3（右上）
青………サイド7（左下）　黄………サイド1（右下）

ゲームの進め方

ではここで、達人ゲーマーMさんに実際にゲームをプレーしてもらいましょう。

※**フリーシナリオ**：初期設定データは「はばつ／れんぽう」「そうさ／にんげん」「軍資金／100,000円」「ハンディキャップ／0%」「技術力／1」「生産タイプ／タイプ1」「初期部隊数／3」とし、他の3つのプレーヤーはすべてコンピュータとします。

■ターン1　宇宙世紀0077　1月

『やあ、こんにちは、れんぽう軍の総司令官Mだ。ヨロシク！私のプレーする派閥のテーマカラーは青。まず、マップ画面で自軍艦隊のベース基地であるサイド7に✚キーを動かしてカーソル（ハロ）を合わせよう』

『サイド7の上にカーソルが重なったら、Aボタンを押して選択画面を出し、“コマンド”を選んで“ぶたい”

を選択しよう。メッセージボックス上段の「ちゅうりゅうかんたい」の項目を見ると、①②③④が表示されている。部隊はすべてサイド7に駐留している』

『進軍する前に、まず自分の部隊を知っておこう。“ぶたい1”を選択し、Aボタンを押すと、「だい1かんたい」のデータがあらわれる。宇宙戦艦40隻、MS200機、最大数の艦隊がそろっている。これはOK。おっ、「しれいかん」と「パイロット」がせいきへいになっている。う〜ん、これでは力不足、キャラクターをはいぞくして、戦闘力を高めよう』

『“はいぞく”のコマンドを選択しAボタンを押すと配属画面があらわれる。メッセージボックス上段の「きかん」にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、カーソルが下段のキャラクターに移動する。ここで「しれいかん」を決定するわけだが、キャラクターにはそれぞれ得意分野がある。メッセージボックス内のデータを検討し、キャラクターを決定する必要がある。

（P.35～38参照）ちなみに、私は「だい1かんたい」の「しれいかん」にブライト・ノアを、「パイロット」にアムロ・レイを配属した。Bボタンで画面を戻し同様に「ぶたい2」の「だい2かんたい」にもキャラクターを配属する。

「だい2かんたい」の「しれいかん」にミライ・ヤシマを、「パイロット」にセイラ・マスを配属した。

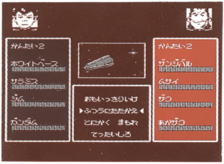
残ったカイには「だい3かんたい」の「パイロット」をやってもらおう。

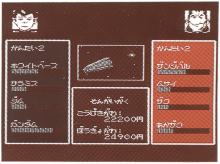
『さあ、準備は整った。進軍の開始だ！“コマンド”➡“ぶたい”で進軍させる部隊を決定する。部隊を選択したら“いどう”で進軍先を選択。マップ画面を見れば一目瞭然だが、「サイド7」から進軍できる都市は「ルナ2」だけだ。では、いざ進軍…………、ん、ちょっとまてよ、総司令官たるもの作戦は綿密に立てなくてはいけないな。まず進軍先のデータを知っておこう』

『Bボタンで選択画面へ戻り、“いちらん”を選択。さらに“とし”を選ぶと都市データ画面になる。「ルナ2」のメッセージボックス内は黒、ということは、まだ敵軍の手は伸びていない。そして、「ルナ2」の上にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、「ルナ2」の詳しいデータがあらわれる。収入が15000、防衛力が200、敵軍の駐留艦隊もいない、他の都市に比べて収入も多い。これは一気に攻めるべきだ』

『というわけで、もう一度進軍。“いどう”で進軍先を決定したら、右下メッセージボックスに「ルナ2をせんりょうします」とメッセージがあらわれた。もちろんＯＫ“けってい”コマンドを選んで、いざ進軍だ』

『さあ戦闘、左側メッセージボックスに自軍の艦隊データがあらわれる。メッセージボックス内が私のテーマカラー青なのですぐわかるゾ。データを確認しＡボタンを押すと、戦闘開始だ！バトルはオートで行われる、我が艦隊の戦いぶりをじっくり観戦しよう』





『戦闘が終了すると、中央のメッセージボックスに戦闘の結果があらわれる。量産ＭＳのジムを89機失ったが、「ルナ2」都市軍の防衛力も155に減ったゾ』

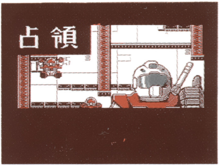
第2・第3艦隊を進軍させて一気に「ルナ2」を占領してしまおう。ところがどっこい、「ルナ2」の防衛力もなかなか手強い、第2艦隊の攻撃にも耐えたようだ。う～ん「ルナ2」の占領は第2ターンまでおあずけだ』

『ここで第1ターンを終了するのだが、その前に、部隊を進軍させて手薄になった「サイド7」の防衛力を高めておこう。コマンドで“ぼうえい”を選択すると、右下メッセージボックスに「5000円かかります」と表示があらわれた。「サイド7」は我が軍の本拠地だ、守りはガッチリ固めておかなければならない。もちろん“けってい”を選択。上段メッセージボックス内の「ぼうえいりょく」が150に増えた。これでひとまず安心。ターン1を終えることにしよう』

『Bボタンでせんたく画面に戻り、“そのほか”を選択。そのほか画面で“こうたい”を選択するとターン1を終了させることができる。もちろん“けってい”を選択し、ターン1を終了、しばらく敵軍の動きを見守ることにしよう』

■ターン2　宇宙世紀0077　2月

『さあ、ターン2の始まりだ。まずは、ターン1で占領しそこねた「ルナ2」にカーソルを合わせ、コマンドを選択。「ぶたいせんたく」から“ぶたい1”を選択すると、“いどう”と“せんとう”のコマンドがあらわれる。この時の“いどう”は戦闘からの退却を意味し、“せんとう”は戦闘の続行を意味する。敵の防衛力が33まで減っているので、ここは一気に攻めてしまおう。“せんとう”➡“けってい”を選択』



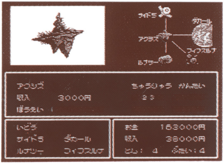
『オートバトル後、敵の防衛力が0になった。ついに「ルナ2」を占領だ。占領が完了すると、画面に「占領」のメッセージがあらわれる。』

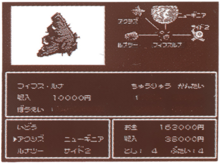
『占領後の「ルナ2」のデータを見てみよう。「いちらん」で“とし”を選択、「ルナ2」の項を見ると、我が軍のテーマカラーである青に変わっている。占領を実感し、さらに「ルナ2」にカーソルを合わせ、Aボタン

を押す。詳細データのメッセージボックスも、占領前の黒から青に変わっている。収入も10000円から25000円に増えている。「ルナ2」を陥落したゾ』

『さて、占領！占領！と喜んでばかりもいられない。“いちらん”の都市データによれば敵軍も勢力を拡大しているようだ。第2・第3艦隊を進軍させよう。“コマンド”で“だい2ぶたい”を選択。進軍させる前にターン1で失ったＭＳを補充しておこう。コマンドの“せいさん”を選択すると、生産画面になる。「りょうさん：ジム」にカーソルを合わせ、Ａボタンを押すと、中段メッセージボックス内「ジム」にカーソルが移動している。ここに表示される数字が補充するＭＳの数だ。✚キーの上を押すと数字が増え、下を押すと数字が減っていく。ＭＳ１機の値段は下段に表示される。「ジム」なら1機100円だ。上段の「お金」が現在の軍資金、「ひよう」がＭＳの生産費用。軍資金と相談しながら生産しよう。ＭＳの最大搭載機数は200機、71機生産すれば最大勢力となる。7100円支払って、「ジム」を補充しておこう。同様に第3艦隊のＭＳも補充を完了した。Ａボタンで「おわり」を選択すると、生産は終了、ＭＳの数も増えている。もちろんお金は減っているけどね』

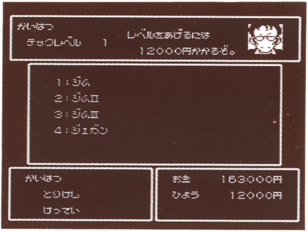
『さて、第2艦隊を進軍させよう。“ぶたい”で“ぶたい2”を選び“いどう”を選択すると、「アクシズ」「フィフスルナ」「サイド7」の地名が表示されている。「サイド7」は我が軍の本拠地であり進軍する必要はない。そこで、「アクシズ」にするか「フィフスルナ」にするかである。ここが勝負の分かれ目だ！ターン1の進軍同様に都市データで比較検討してみよう。その結果、私は「フィフスルナ」へ進軍することに決めた。その理由は、防衛力が100と低いのに、収入は10000円と多いからだ』





『私の選択は大正解だったようだ。「フィフスルナ」へ進軍させた第2・第3艦隊の攻撃で見事に「フィフスルナ」を占領してくれた。さて、せっかく占領した都市だから、防衛力も高めたいところだが、占領したターン内では防衛力を増やすことができない。防衛力強化は次のターンでおこなうとして、激戦が予想される今後の戦いに備えて、“かいはつ”をおこなっておくことにしよう』

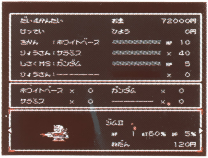
『選択画面“そのほか”から“かいはつ”を選び、開発する種類を選ぶ。「きかん」「ざこかん」「しさくＭＳ」「ざこＭＳ」の中から選ぶのだが、それぞれに開発費用が違っている。私はまず都市占領を想定し、局地戦に強い「ざこＭＳ」を開発することにした。開発費に12000円かかるが、もちろん“けってい”だ。これで「ジム」と「ジムII」を生産できるようになったゾ』



■ターン3　宇宙世紀0077　3月

『戦闘開始から2か月が過ぎ、ターンも3回目だ。まず、ターン2で占領した都市を敵軍に奪われないように、防衛力を高めておこう。マップ画面で「フィフスルナ」にカーソルを合わせ、“コマンド”で“ぼうえい”を選択。5000円を使い、防衛力を10から60まで高めた。同様に「ルナ2」の防衛力を高める』

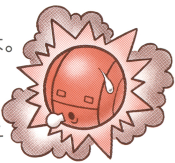
『さて、攻撃進軍のペースもみっつの艦隊では少々不足となってきた。このあたりで第4の艦隊を出動させよう。サイド7にカーソルを合わせ、コマンドから“ぶたい”を選択。“ぶたい4”から“せいさん”を選び、生産画面で艦隊を配備する。「きかん」「りょうさんかん」「しさくMS」は第1・第2・第3艦隊と変わらないが、「りょうさんMS」は「ジムII」を生産できる。上段「りょうさんMS」の項目にカーソルを置き、✚キーの左右ボタンでユニットを選ぶことができる。あとは通常の生産と同様ダ』



『ここから先は、秘密！今度は君たちが総司令官となる番ダ。知恵をふりしぼって戦略をすすめてくれたまえ』

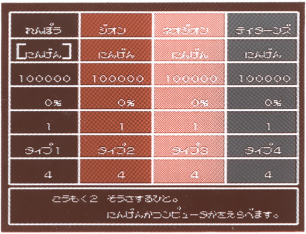
■達人Mからのワンポイント・アドバイス

1.収入の多い都市を狙え。
2.占領した都市の防衛力を強化せよ。
3.開発をおこたるな。
4.キャラクターの適性を見極めよ。
5.セレクトボタンで表示を切り替え状況確認しながら進もう。



ルールの選択

ゲームをスタートする前に、ルールを決定する必要があります。最大4人でのプレーが可能です。



こうもく1：使用する派閥

派閥は全部で8つ、すべてのプレーヤーが同じ派閥を選ぶことも可能です。

れんぽう………TV「機動戦士ガンダム」主人公側勢力

ジオン…………TV「機動戦士ガンダム」敵側勢力

エゥーゴ………TV「機動戦士Ζガンダム」主人公側勢力

ティターンズ…TV「機動戦士Ζガンダム」敵側勢力

ネオジオン……ＴＶ「機動戦士ガンダムＺＺ」敵側勢力

アルビオン……ＯＶＡ「機動戦士ガンダム0083」主人公側勢力

ヒーロー………上記以外の主人公側勢力

ライバル………上記以外の敵側勢力

ーーーー………参加せず

※（参加せず）を選ぶことで2派閥、3派閥だけでの覇権争いの設定も可能です。

こうもく2：操作する人

にんげん………人がマニュアルで操作します。

コンピュータ…コンピュータがオートで操作します。

※すべてのプレーヤーがにんげんを選択すると、4人でプレーできます。

こうもく3：ゲームスタート時の所持軍資金。

0円から999000円の間で設定することができます。Ａボタンで1000円増え、Ｂボタンで1000円減ります。

こうもく4：戦闘時のハンディキャップ。

0%から99%の間で設定できます。%が多ければ多いほど戦闘時に有利です。Ａボタンで1%増え、Ｂボタンで1%減ります。

こうもく5：技術力。

1から10の間で設定することができます。
高ければ高いほどＭＳの生産が有利です。
Ａボタンで1増え、Ｂボタンで1減ります。

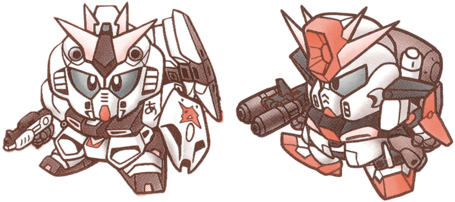
こうもく6：生産タイプ。

生産できる系列を選びます。

タイプ1………連邦系
タイプ2………ジオン系
タイプ3………ネオジオン系
タイプ4………ティターンズ系
オールタイプ…タイプ1～4の全てを生産できる。

こうもく7：ゲームスタート時の部隊数。

1部隊から4部隊の間で設定することができます。



■フェイズ画面（がめん）

宇宙世紀年月（うちゅうせいきねんげつ）：1ターンで1か月が経過（けいか）する。
はばつ：メッセージボックス内（ない）の色（いろ）は、初期設定（しょきせってい）で選（えら）んだ色（いろ）。
お　金（かね）：現在所有（げんざいしょゆう）している軍資金（ぐんしきん）。
収（しゅう）　入（にゅう）：1ターンごとに入（はい）ってくる収入（しゅうにゅう）。
と　し：現在占領（げんざいせんりょう）している都市（とし）の数（かず）。
ぶたい：現在所有（げんざいしょゆう）している部隊（ぶたい）の数（かず）。

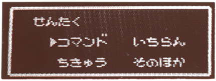
■選択画面

コマンド：部隊を進軍させたり、占領した都市の防衛力を高めたり、具体的な戦略をおこなうコマンドです。

ちきゅう（うちゅう）：地球マップと宇宙マップの切り換えをおこなうコマンドです。

いちらん：部隊、派閥、都市、キャラクターのデータを調べるコマンドです。

そのほか：ユニットの開発やセーブ、そして設定の変更をおこなうコマンドです。また、ターンの終了もこのコマンドでおこないます。



■コマンド

ぶたい：部隊の行動を指令します。

ぼうえい：占領した都市の防衛力を強化します。それぞれの都市1ターンにつき1回だけ防衛力を強化することができます。1回につき50の防衛力を強化できます。

※占領直後の都市の防衛力強化は、次のターンまで実行できません。

■ぶたい

ぶたいせんたく：行動させる部隊を選択します。その都市に駐留している部隊のみ選択することができます。

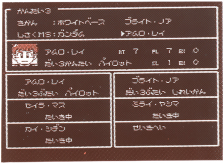
「占領地駐留部隊」

いどう：進軍先を選択します。進軍先が自軍占領地でない場合、自動的に戦闘画面になります。ただし、進軍先に敵艦隊が2つ以上駐留している場合は、どの部隊を攻撃するか選択する必要があります。

はいぞく：選択した部隊の司令官とパイロットにキャラクターを配属することができます。

①✚キーで「きかん（司令官）」か「しさくMS（パイロット）」を選びAボタンを押します。

②配属させるキャラクターを✚キーで選び、Aボタンを押せば、配属は完了です。



※にゅういん中のキャラクターは回復するまで配属することができません。

せいさん：宇宙戦艦やＭＳを生産・補充することができます。

①✚キーで生産するユニットを選択し、Ａボタンを押します。

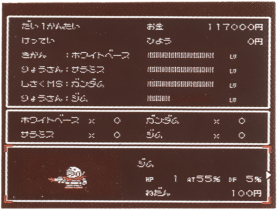
②✚キー左右ボタンで戦艦、ＭＳの種類を選択し、Ａボタンを押します。

③✚キー上下ボタンで生産数を決定し、Ａボタンを押します。✚キー左で10単位づつ数がふえます。

④すべてのユニットを生産する場合は①〜③の操作を繰り返します。

⑤「おわり」を選択しＡボタンを押せば、生産は完了です。

※ひとつの艦隊に配備できる宇宙戦艦は40隻、ＭＳは200機です。

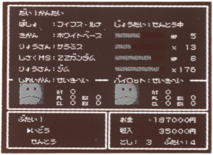


しゅうり：戦闘でダメージを受けた旗艦、試作ＭＳのＨＰを回復させることができます。

「戦闘中部隊」

いどう：戦闘中の部隊の移動とは、戦闘からの撤退を意味し、移動先も自軍の占領地に限られます。

せんとう：戦闘を続行するコマンドです。



■そのほか

かいはつ：「きかん」「ざこかん」「しさくMS」「ざこMS」の開発をおこないます。開発を終了したユニットはその直後から生産が可能となります。

こうたい：自軍のターンを終了させます。

ファイル：ゲームデータを保存します。ファイルは全部で4つあります。
ロード／保存したデータを呼び出します。
セーブ／現在プレー中のゲームデータを保存します。

せってい：バトルアニメ・コンピューターの戦闘を見る・見ない、ほうこく・おんがくをきく・きかないを選択できます。

■いちらん

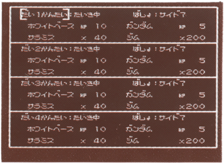
ぶたい：自軍、敵軍すべてのデータを見ることができます。

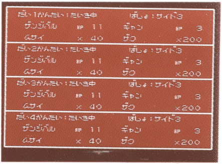
①"ぶたい"を選択し、Aボタンを押すと、自軍の全艦隊のデータがあらわれます。

②✚キー左右ボタンで敵軍艦隊のデータを見ることができます。

③カーソルで艦隊を選択し、Aボタンを押すと、それぞれの艦隊の詳しいデータを見ることができます。この画面から「いどう」「せいさん」「はいぞく」「しゅうり」のコマンドを実行することもできます。

※敵軍の詳しいデータも同様に見ることができます。





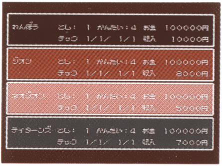
HP…体力値　AT…攻撃力　DF…防御力

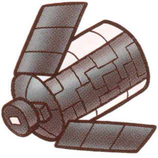
と　し：21都市のデータを見ることができます。

①“とし”を選択し、Aボタンを押すと、全21都市のデータがあらわれます。メッセージボックス内の色はその都市を占領している派閥の色をあらわします。黒はどの派閥にも占領されていない都市です。

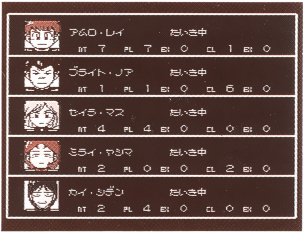
②カーソルで都市を選択し、Aボタンを押すと、それぞれの都市の詳しいデータを見ることができます。

は ば つ：派閥のデータを見ることができます。





にんげん：キャラクターのデータを見ることができます。✚キー左右ボタンで敵キャラクターのデータも見ることができます。



NT…ニュータイプ能力　CL…司令官特性
PL…パイロット特性　EX…経験値

■選択決定画面

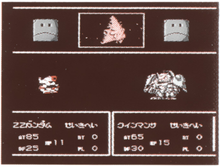
データ以外のすべてのコマンドの最終決定をおこなう画面です。

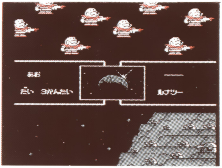
とりけし：
　コマンドのキャンセル

けってい：
　コマンドの実行

戦闘画面

以下のような場合に戦闘が発生し、戦闘はすべてオートでおこなわれます。





戦闘パターン

○艦隊VS都市軍

自軍VS各都市軍：自軍が占領していない都市に進軍した場合。

敵軍VS自都市軍：自軍が占領した都市に敵軍が進軍してきた場合。

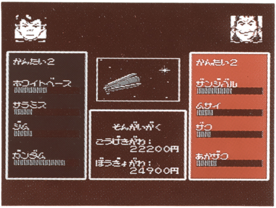
○艦隊VS艦隊

自軍VS敵軍　：進軍した都市に敵軍が駐留していた場合。敵が進軍してきた都市に自軍が駐留していた場合。

※艦隊戦の場合、戦闘コマンドで戦術を選択でき、通常バトルに加え試作MSバトルが発生します。

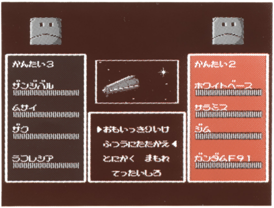
戦闘開始画面

戦闘開始の前に自軍敵軍のデータがあらわれます（メッセージボックス左が攻撃側、右が防御側）。データを確認してＡボタンを押してください。オートバトルの戦闘が始まります。



攻撃コマンド

試作ＭＳバトルの場合、戦闘開始前に攻撃コマンドで戦術を選ぶことができます。攻撃コマンドを選択してＡボタンを押してください。敵軍のプレーヤーはコントローラーⅡを操作して攻撃コマンドを選択してください。コンピュータは自動で選択します。

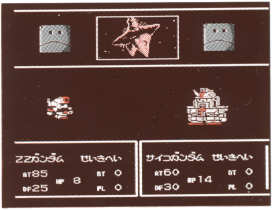


オートバトル

戦闘はすべてオートでおこなわれ、戦闘中にメッセージボックス内のデータが変化します（左が攻撃側、右が防御側）。タイトル画面時「オプション」とゲーム中「せってい」でオートバトル「見ない」も選択できます。

試作MSバトル

艦隊戦の場合、艦隊どうしの戦闘の前に試作ＭＳによる一騎打ちがおこなわれます。この戦闘で一定のＨＰ以上残して生き残った試作ＭＳは艦隊戦に参加でき、逆にＨＰが0になった試作ＭＳのパイロットは、病院へ送られ、しばらくの間戦闘に参加できません。



戦闘終了画面

戦闘が終了すると、結果データがあらわれます。この時、艦隊が全滅していたら、ＭＳも全滅となります。

ゲームクリア

シナリオを選択した場合

規定ターン数内に敵軍をすべて全滅させるか、規定ターン終了後に占領している都市の数が他のプレーヤーを上回っている場合、ゲームクリアとなります。

フリーシナリオを選択した場合

敵軍すべてを全滅させればゲームクリアです。

ゲームオーバー

シナリオ・フリーシナリオともに、自軍が全滅させられたらゲームオーバーです。

登場ユニットの紹介

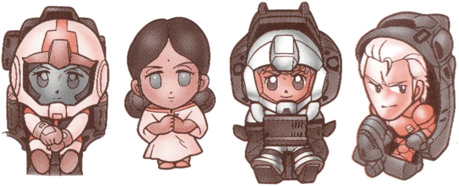
●キャラクター

No.1：連邦系

●アムロ・レイ：連邦軍、期待のニュータイプ
●ブライト・ノア：的確な判断力を持った立派な艦長
●セイラ・マス：美しき女戦士
●ミライ・ヤシマ：クルー思いの優しい操舵手
●カイ・シデン：ひがみっぽいが名パイロット

No.2：ジオン系

●シャー・アズナブル：赤い彗星と恐れられている
●ララア・スン：実力派、女性ニュータイプ戦士
●ドズル・ザビ：野蛮そうだが部下思いの豪傑戦士
●マ・クベ：壺をこよなく愛するキザな軍人
●シャリア・ブル：木星帰り、律義なニュータイプ

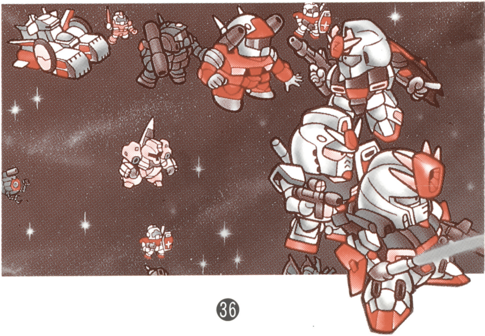


No.3：アクシズ系

●ハマーン・カーン：作戦指揮の天才、自らMSを駆る
●プルツー：エルピープルとは双子
●マシュマー・セロ：騎士道精神を重んじバラを愛す
●グレミー・トト：若きパイロット、独自の野心を燃やす
●キャラ・スーン：MSに搭乗すると戦闘的に変わる

No.4：ティターンズ系

●パプテマス・シロッコ：木星帰り、謎のニュータイプ
●ロザミア・バダム：地球連邦軍が創り出した強化人間
●フォウ・ムラサメ：過去の記憶を求めてMSに乗り込む
●バスク・オム：目的のためなら手段を選ばない男
●ライラ・ミラ・ライラ：好戦的にしてMSの操縦が抜群

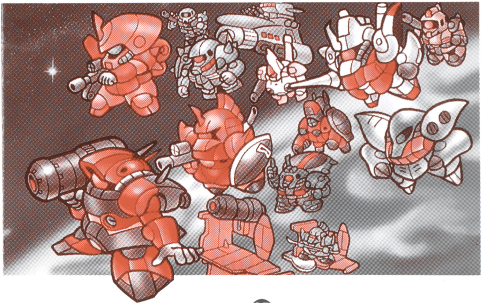


No.5：エゥーゴ系

- ●カミーユ・ビダン：エゥーゴのエースパイロット
- ●ヘンケン・ベッケナー：豪放な性格のエゥーゴの艦長
- ●クワトロ・バジーナ：野心を秘めた天才軍師、その正体は？
- ●エマ・シーン：卑劣な行動を嫌う勇気ある女性
- ●ルー・ルカ：自らエゥーゴの志願兵となる勝ち気な女性

No.6：アルビオン

- ●コウ・ウラキ：ガンダムに憧れGP－01に搭乗
- ●チャック・キース：コウの親友、やるときはやる
- ●エイパー・シナプス：責任感が強いアルビオンの艦長
- ●サウス・バニング：アルビオンＭＳ部隊の鬼指揮官
- ●ベルナルド・モンシア：プライドが高く自信過剰



No.7：ヒーロー

●ジュドー・アーシタ：正義感に燃える熱きパイロット
●エルピー・プル：ジュドーに甘える10歳の戦士
●クリスティーナ・マッケンジー：女性パイロット
●シーブック・アノー：ニュータイプの素質を持つ青年
●バーナード・ワイズマン：ジオン兵

No.8：ライバル

●ギレン・ザビ：父をも裏切る恐ろしい独裁者
●キシリア・ザビ：裏をかいて行動する頭脳派戦士
●鉄仮面：自ら強化人間に改造、恐るべき男
●アナベル・ガトー：部下に慕われる古風な軍人
●ヤザン・ゲーブル：執念深くずる賢い暴れん坊

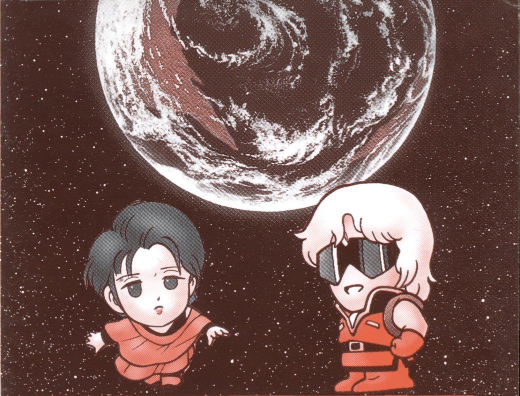
●ユニット

連邦系	
試作MS	ガンダム アレックス GP－01 リック・ディアス ガンダムmk－II 百式 Ζガンダム ΖΖガンダム νガンダム ガンダムF－91
量産型MS	ジム ジムII ジムIII ジェガン
旗艦	ホワイトベース アーガマ ドゴスギア
戦艦	サラミス アイリッシュ ラーチャター

ジオン系	
試作MS	ギャン シャー専用ザク ジオング GP－02 ヤクトドーガ サザビー
MA	ブラウ・ブロ エルメス ビグザム α-アジール
量産型MS	ザク ゲルググ ガザC ギラドーガ
旗艦	ザンジバル グワジン レウルーラ
戦艦	ムサイ エンドラ ムサカ

ティターンズ系(けい)	
試作(しさく)MS(モビルスーツ)	ガンダム アレックス GP−01 ガンダムmk(マーク)−II ハンブラビ バウンド・ドッグ パラス・アテネ メッサーラ ジオ
MA(モビルアーマー)	サイコガンダム
量産型(りょうさんがた)MS(モビルスーツ)	ジム ジムII ジムIII ジェガン
旗艦(きかん)	ホワイトベース アーガマ ドゴスギア
戦艦(せんかん)	サラミス アイリッシュ ラーチャター

ネオジオン系(けい)	
試作(しさく)MS(モビルスーツ)	GP−02 ハンブラビ バウ ドーベンウルフ ゲーマルク キュベレイ サザビー
MA(モビルアーマー)	サイコガンダムmk(マーク)−II クイン・マンサ ラフレシア
量産型(りょうさんがた)MS(モビルスーツ)	ザク ゲルググ ガザC ギラドーガ
旗艦(きかん)	ザンジバル グワジン レウルーラ
戦艦(せんかん)	ムサイ エンドラ ムサカ

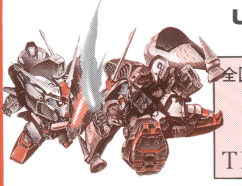


君は世界の覇者
に成れるか!!

戦略とテクニックが
満載の一冊

完全必勝ブック

ガシャポン戦士5
BATTLE
OF
UNIVERSAL
CENTURY



全国書店にて12月発売予定
予価580円
この本のお問い合わせは
㈱バンダイ出版部へ
TEL03-5828-3070

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81	☎ 03-3847-6666
(関西)大阪市北区豊崎4-12-3 〒531	☎ 06-375-5050
(中部)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466	☎ 052-872-0371

●電話受付時間　月〜金曜日(除く祝日)10時〜16時

●電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

製作・発売元　株式会社ユタカ

販　売　元　株式会社バンダイ

玩具第3事業部

東京都台東区駒形2-5-4〒111-81

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。